



Co-funded by
the European Union



Umenie Agile

Jedinou istotou je neustála zmena...



Financované Európskou úniou. Názory vyjadrené sú názormi autora a neodrážajú nutne oficiálne stanovisko Európskej únie či Európskej výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Európska únia ani EACEA za vyjadrené názory



Volatility- Proměnlivost

Dynamika změn:
Změna je častější,
rychlejší a
extrémnější



Uncertainty- Nejistota

Je stále těžší
předpovídat



Complexity- Složitost

Velká propojenost a
nelineární souvislosti
brání snadnému
pochopení a jednoduchým
řešením



Ambiguity- Dvoznačnost

Neexistuje jednoduché
"správně" nebo „špatně“,
fakta mohou mít různé
významy, mohou být
posuzována různými
způsoby

Ako pracujete so zmenami v škole?

Ako sa staviate vo vašej zborovni na rezistanciu na zmenu?

**Čo si predstavujete po pojmom
„kontinuálne zlepšovanie“
a ako ho v škole napíňate?**

Simulácia - projekt galérie



Radovan

Vlastníci galérie umenia



Jirka

- Otvárame galériu SCMA umenia (Square & Circle Modern Art)
- Potrebujeme navigačné cedule ← **vaša jednoduchá úloha**
- Všetko musí byť kreslené ručne, aj navigačná ceduľa

Pod'me na to!

- Vyskúšame si spoluprácu s vami na jednoduchšej ceduli.
- Zadanie sme pripravili so všetkými potrebnými detailmi tak, aby bolo všetko maximálne jasné a mohli ste začať hneď pracovať.



Analýza dokumentov
(10 minút)

09:59

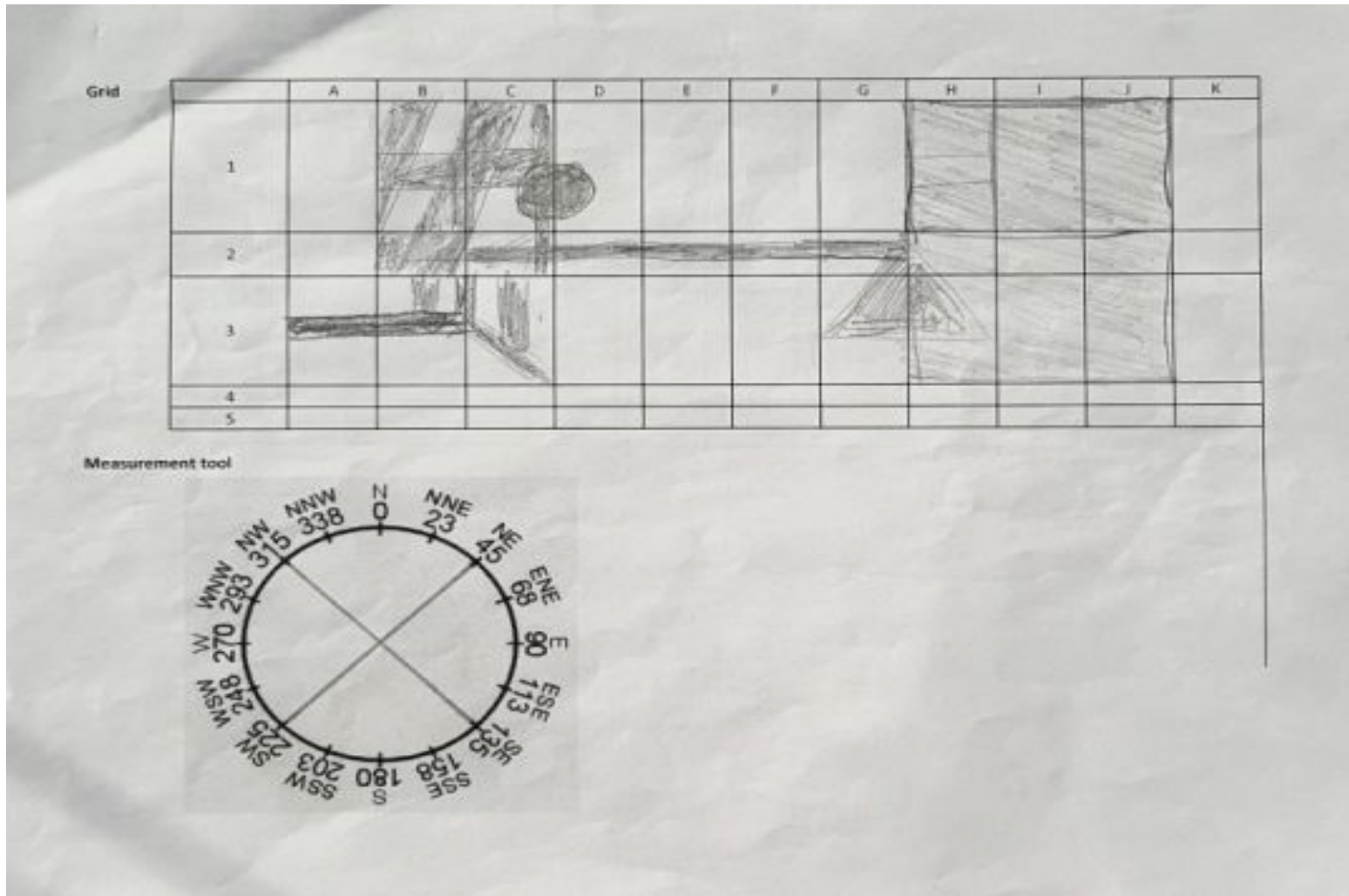


Tvorba
ceduľa
(10 minút)

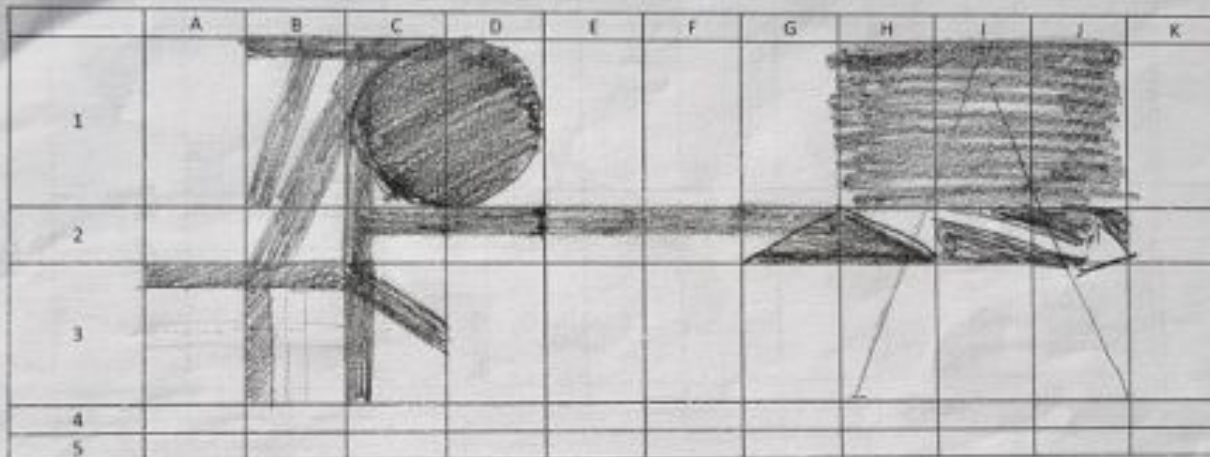
09:59



Reflexia






Grid



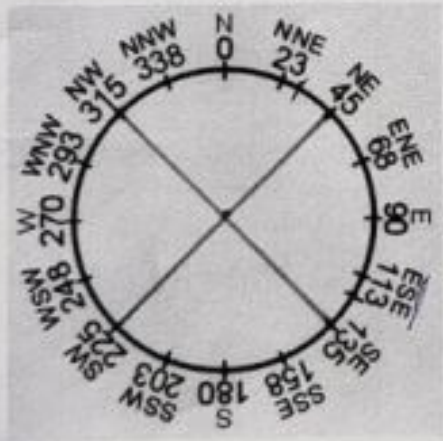
Measurement tool



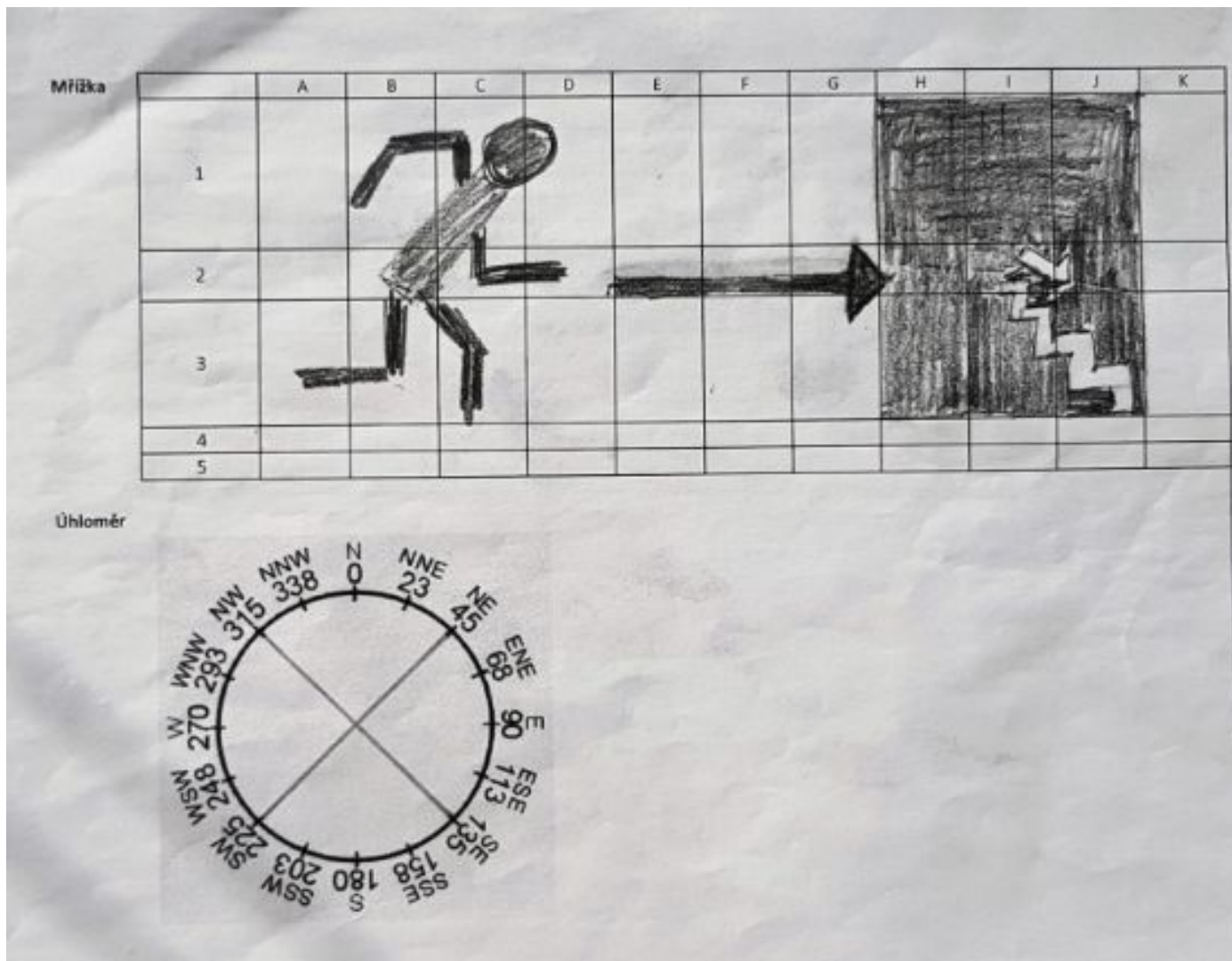
Mřížka

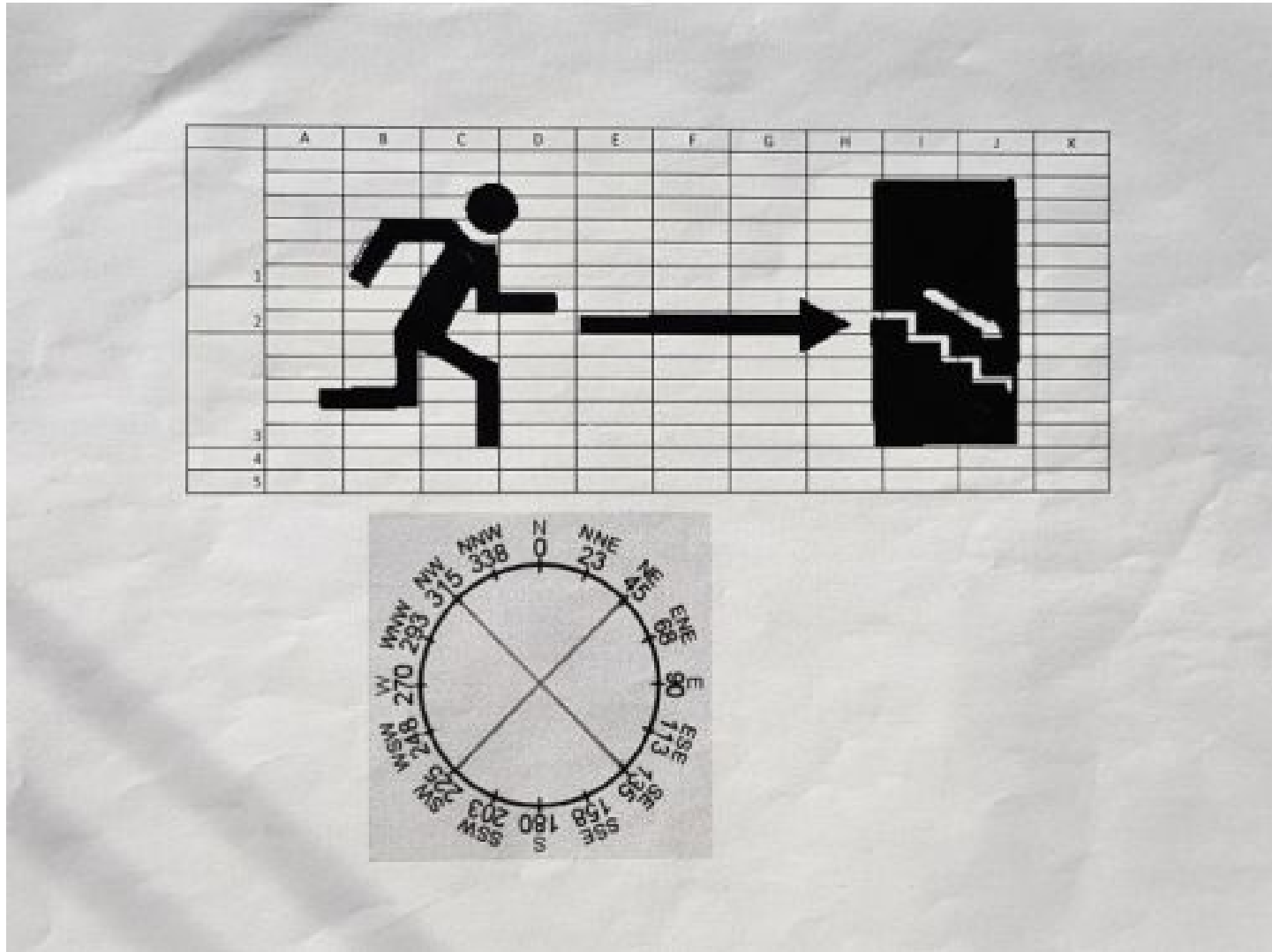
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1											
2											
3											
4											
5											

Úhlověr



Direction	Frequency
N	0
NNE	23
NNE	45
NNE	58
E	80
ESE	113
SSE	136
S	158
SSW	180
SSW	203
SSW	225
SSW	247
W	270
WNW	293
WNW	315
WNW	338





Pôjdeme na to inak - Agilne

Iteratívne namiesto detailnej špecifikácie všetkých obrázkov vopred...



Iterácia, Sprint, Beh, ...
typicky 1-6 týždňov

Začatie

Zameranie dobrý výsledok projektu a konkrétne potreby užívateľov

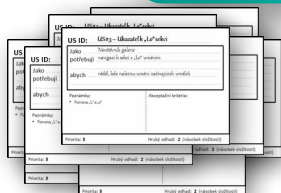
1. Dobrý výsledok projektu
2. Zber potrieb

1. Dôležitosť potrieb - priority
2. Tvorba "Backlogu"

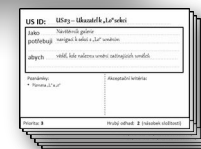
Zber potrieb

Hrubé
odhadovanie

Prioritizácia
potrieb




Odhad zložitosti potrieb
(veľkosť tričiek S, M, L)



Dobrý výsledok spolupráce

1. Otvoriť galériu v termíne (za 5 týždňov).
2. Mať čo najväčšie množstvo prioritných cedulí .

Po 1. říj	Út 2	St 3	Čt 4	Pá 5	So 6	Ne 7
Dnes		1. iterácia				
8	9	10	11	12	13	14
		2. iterácia				
15	16	17	18	19	20	21
		3. iterácia				
22	23	24	25	26	27	28
		4. iterácia				
29	30	31	1. lis	2	3	4
		5. iterácia				

Požiadavka - Užívateľský príbeh (User story)

US ID: US#3 – Ukazateľ k „Lo“ sekci

Jako	Návštevník galerie
potřebuji	navigaci k sekci s „Lo“ uměním
abych	věděl, kde naleznu umění začínajících umělců

Poznámky:

- Písmena „L“ a „o“

Priorita: **3** Hrubý odhad: **2** (násobek složitosti)

Kto čo potrebuje a prečo ?

Detaily

Ako je to dôležité ?

Zozadu:
Akceptačné kritériá:
Kedy máme splnené ?

Ako je to **náročné vytvorit' ?**
Vzájomne porovnávame US medzi sebou

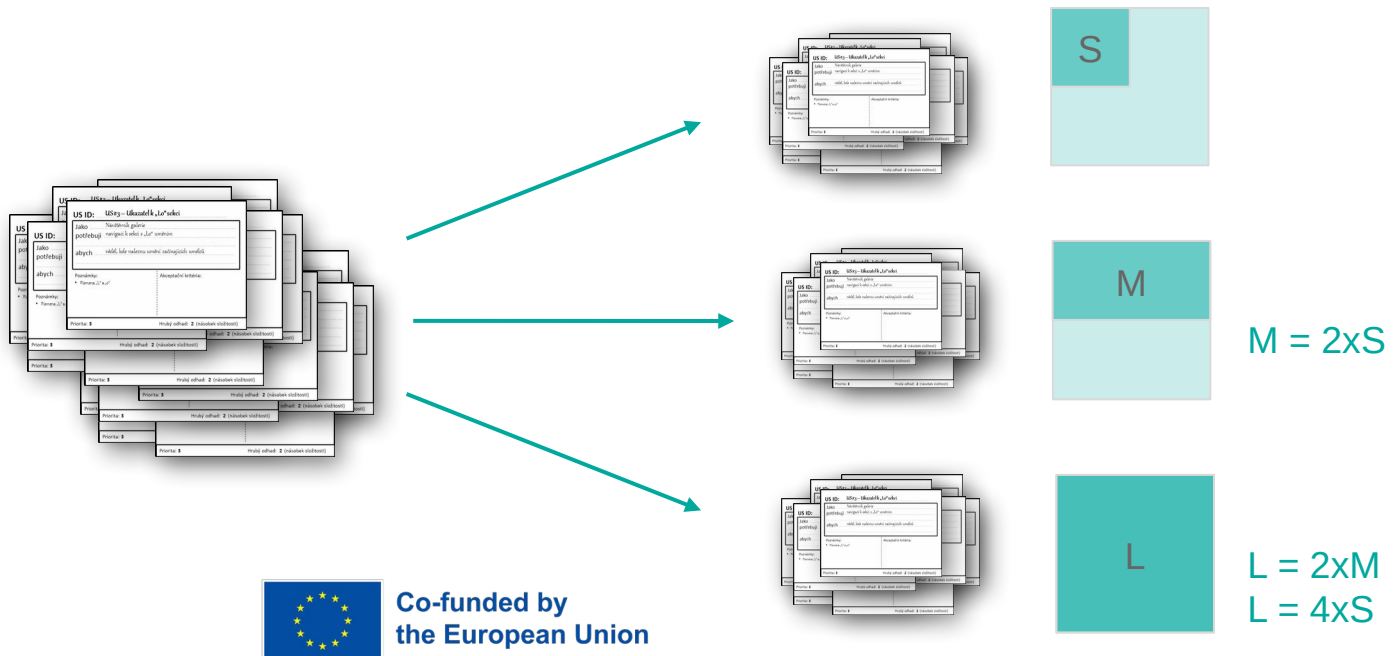
A vs A vs A



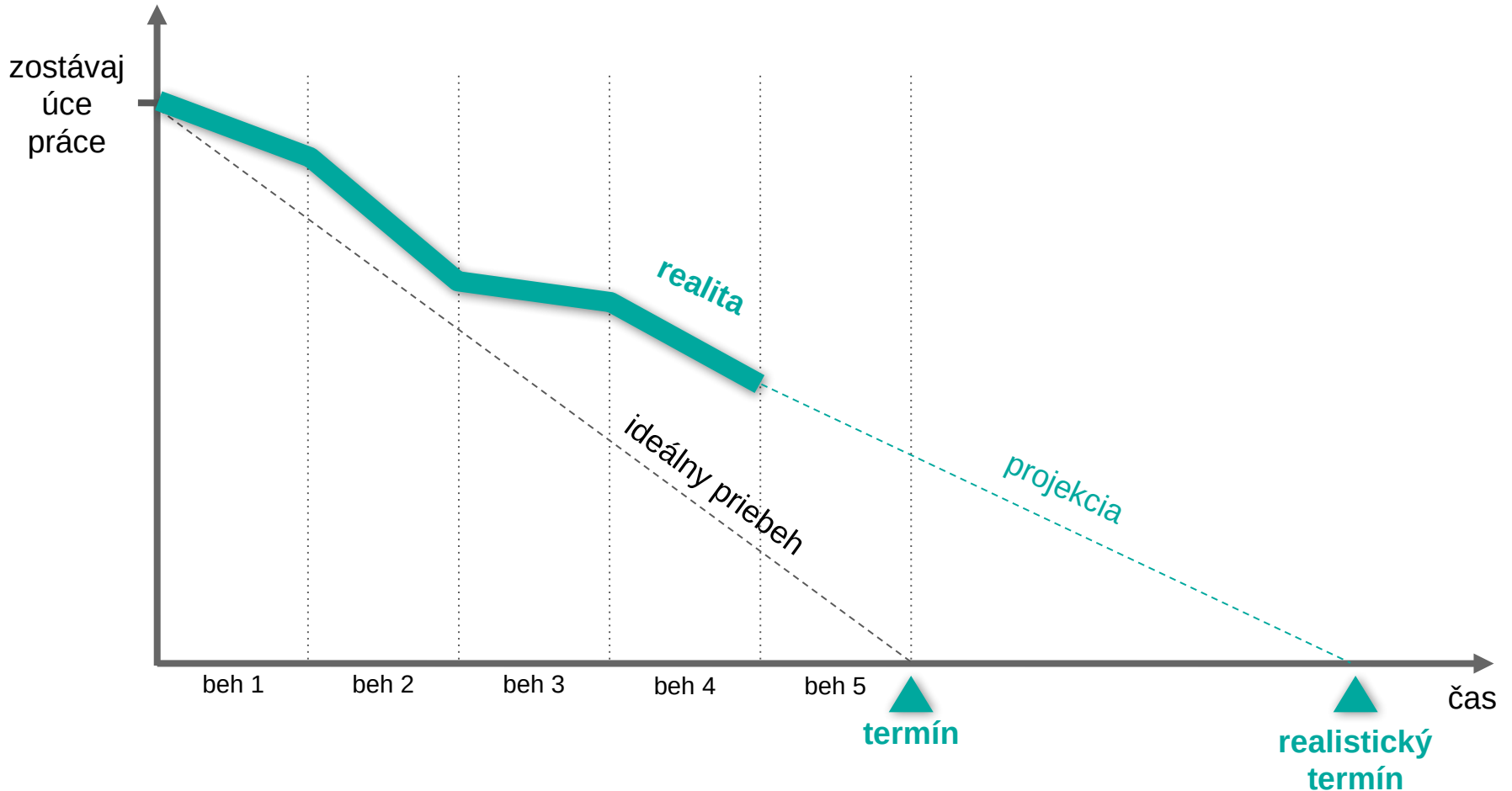
User story (US) je **balkónový pohľad** na požiadavku **v kontexte potreby** za ním.
Samotná US nestačí na tvorenie!!! - je to "poukážka" na neskoršej diskusii.

Hrubý odhad - zložitost' SML

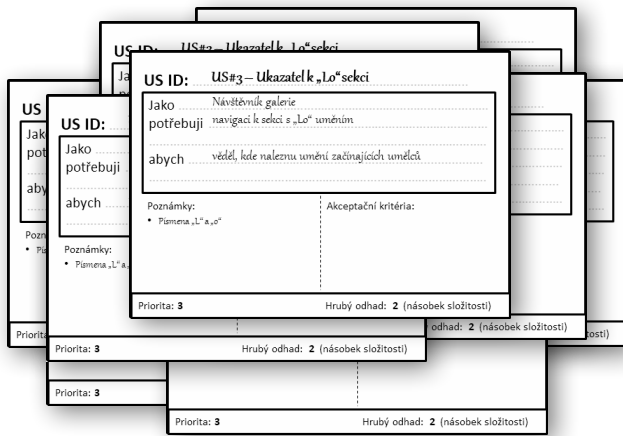
- **Zložitost'** : ako **náročné** je potrebu realizovať?
- **Odhad** : vzájomne **porovnávame** potreby
 - a. Nájdite **najjednoduchšiu** potrebu - **S**
 - b. Ostatné porovnajte relatívne s ňou
 - c. Nakoniec porovnajte kôpky, či sú potreby rovnako zložité



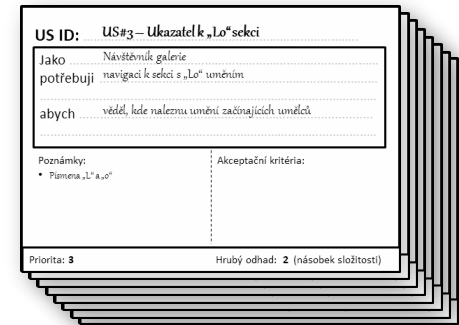
Burn-down chart



Prioritizovaný zoznam potrieb (Backlog)



- Hodnota pre zákazníka
- Potreba v čase
- Závislosti medzi User stories
- Riziká
- ...

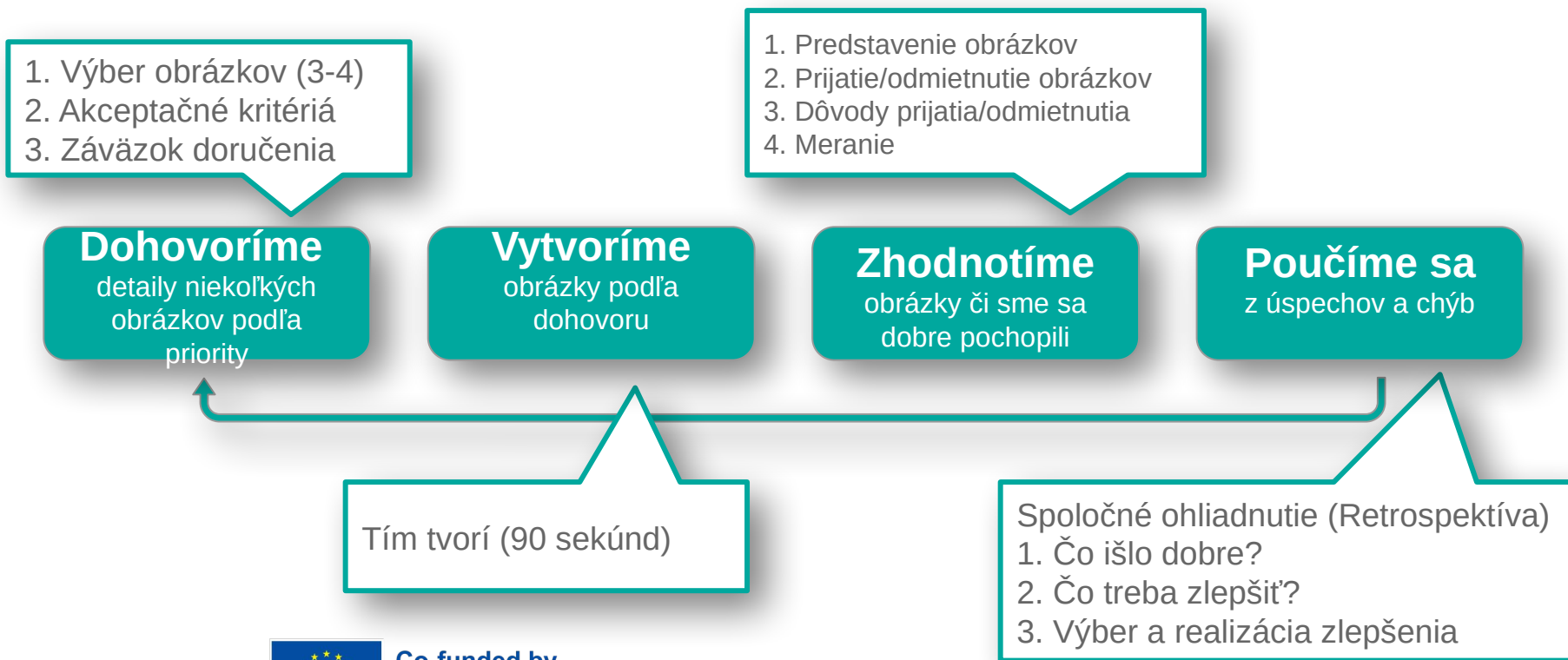


Úloha: vytvorte pred sebou na stole svoj backlog:



Iteratívne tvoríme výsledok

Podľa priorít dohodneme detaily a vytvoríme malý kúsok riešenia





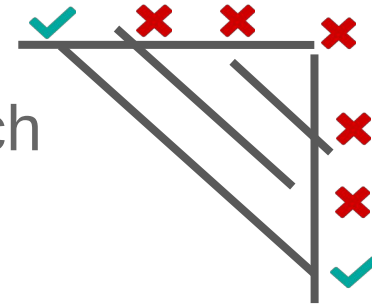
Iteratívne tvoríme výsledok

Podľa priorít dohodneme detaily a vytvoríme malý kúsok riešenia

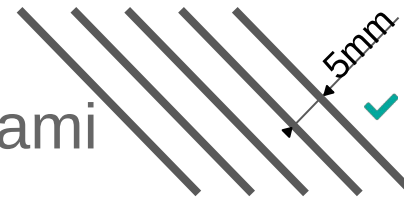


Čo znamená „splnené“? (Definition of Done)

- Čiary musia začínať a končiť na čiarach



- Max. 5mm medzera medzi šrafovami

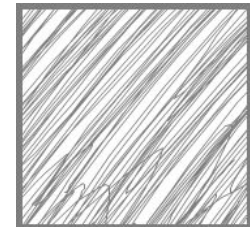


- Obrisy objektov (a čiary všeobecne) sú jedna čiara

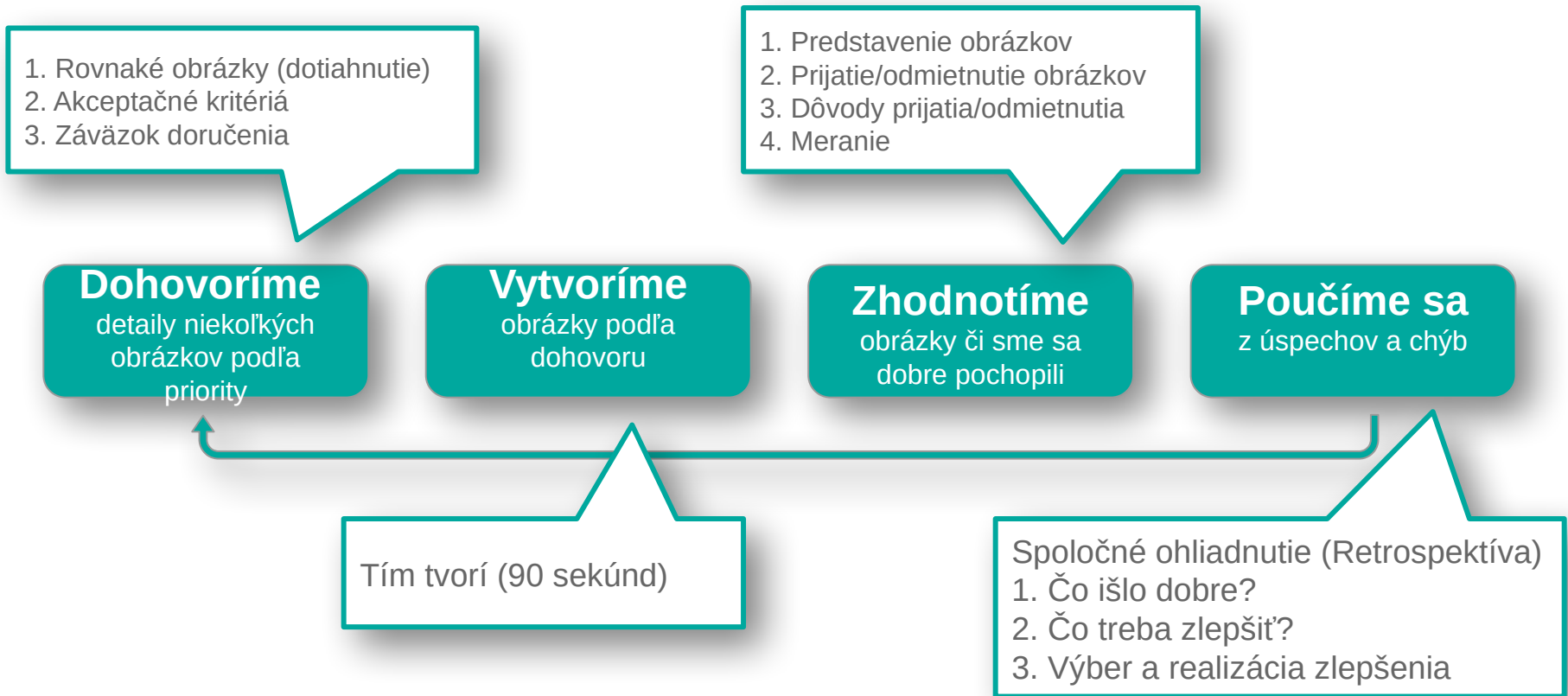


- Biely okraj stránky aspoň 1cm

- Výplne objektov sú dotiahnuté až ku krajom

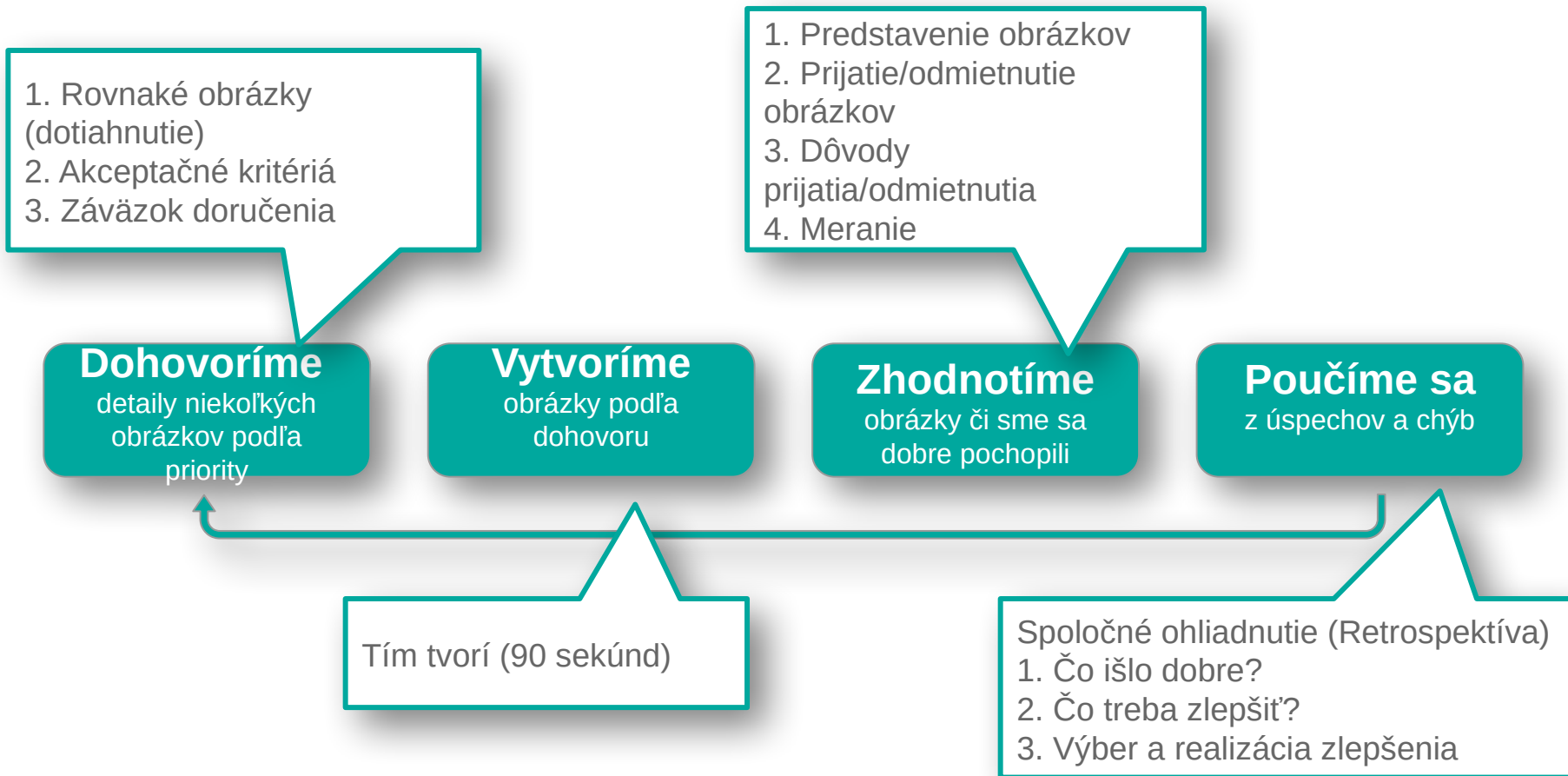


Pod'me na to druhýkrát!

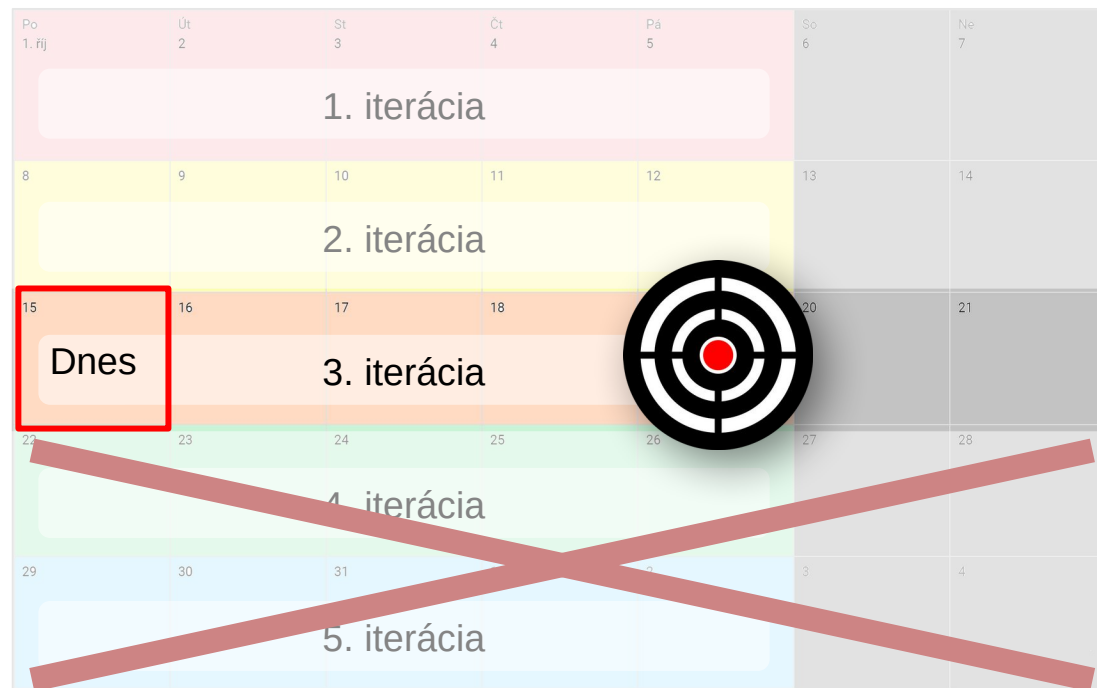
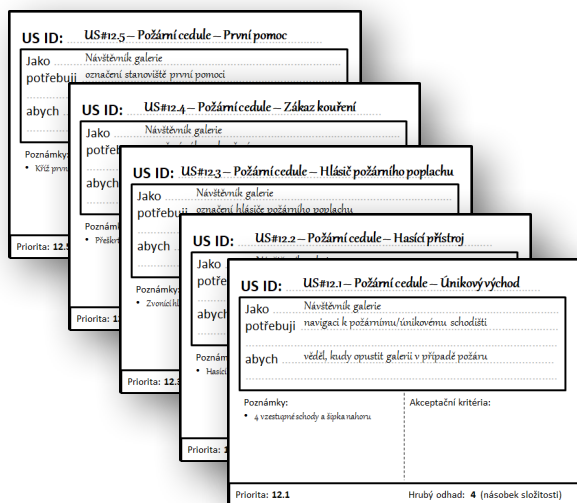




Pod'me na to druhýkrát!



Nové okolnosti!



Požiarňa ceduľa!

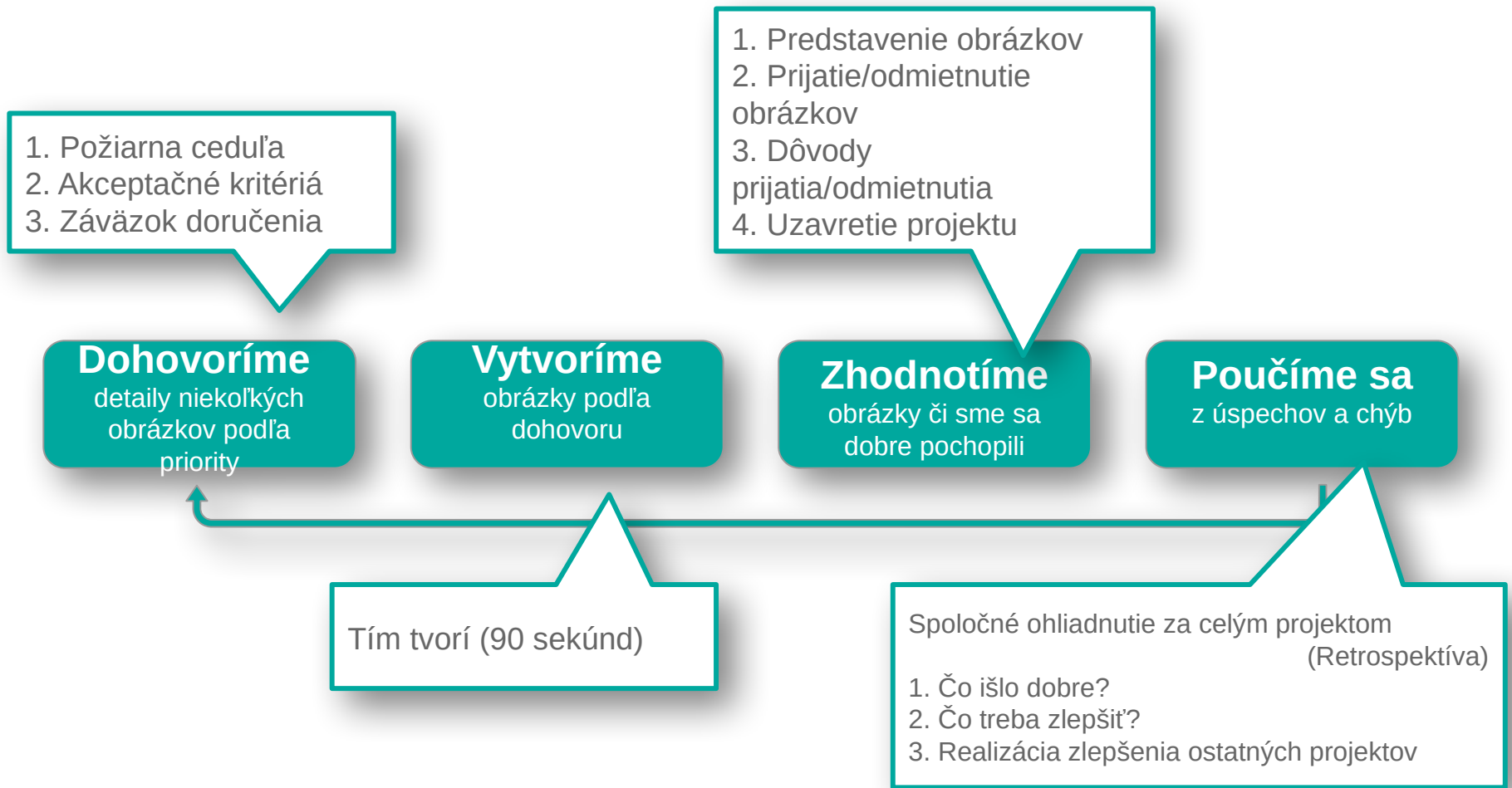
Predchádzajúce otvorenie galérie!

Stratégia , ako sa vyrovnat' so zmenou

- ✓ Redukovat' obsah projektu → 5 obrázkov
- ✗ Viac ľudí
- ✗ Posunúť deadline
- ✗ Viac času
- ✗ Znížiť kvalitu
- ✓ Znížiť zložitost'
- ✗ Použiť existujúce riešenie
- ✗ Zrušiť projekt
- ✗ Sabotáž



Pod'me na to tretíkrát!





Doručili ste, gratulujeme!

Pomenujte klíčové principy
(retrospektíva celej hry)



Hlavné výstupy

Prototypujte

plán - krok - vyhodnotenie - zapracovanie zmien - ďalší krok

Kontinuálne zlepšovanie

retrospektíva (som na jednej lodi = angažovanosť)

Rýchla reakcia na zmena

zmena nie je Bigbang - mám severku - spoločne riešime

problémy, nie je to len o lídrovi

Agile manifesto

Jednotlivci a interakcie pred procesmi a nástrojmi

Fungujúci produkt pred vyčerpávajúcou dokumentáciou

Spolupráca so zákazníkom pred vyjednávaním o zmluve

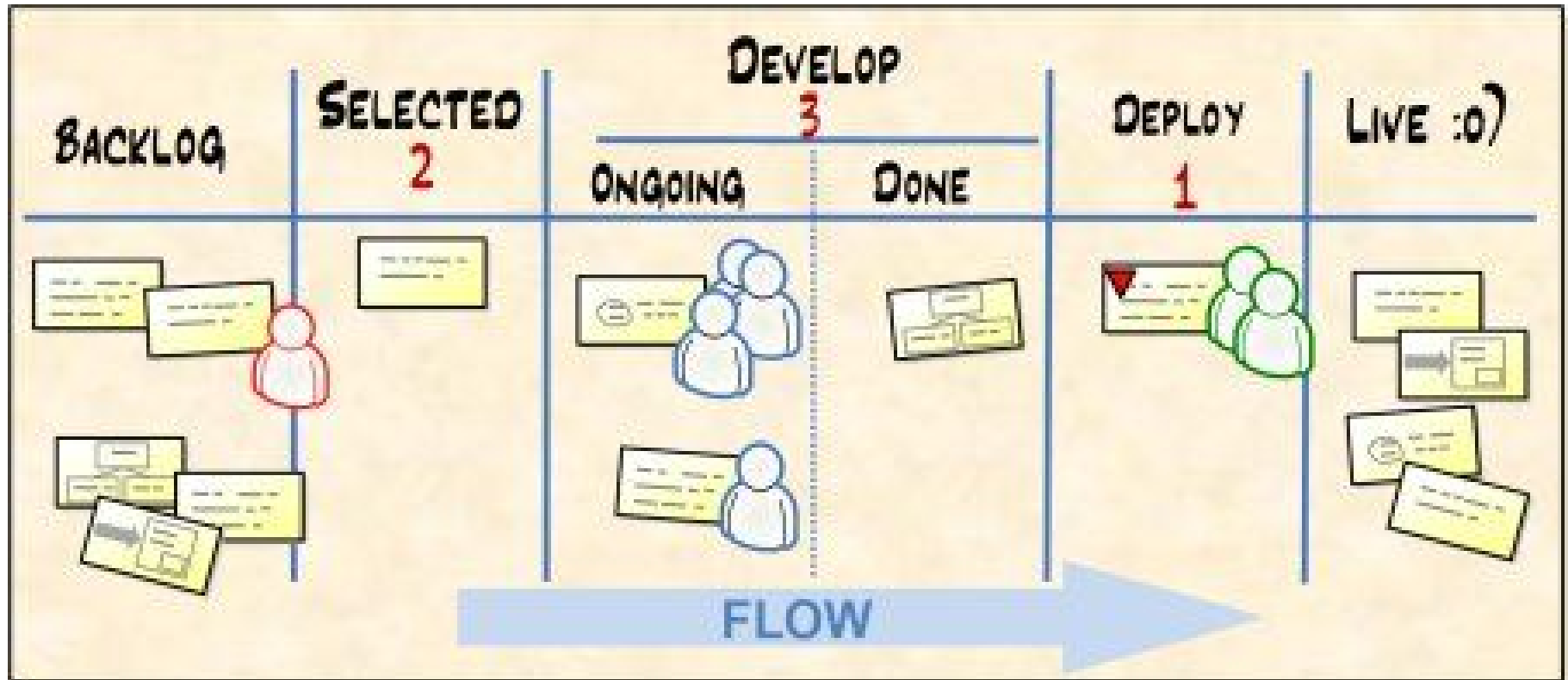
Reagovanie na zmeny pred dodržiavaním plánu



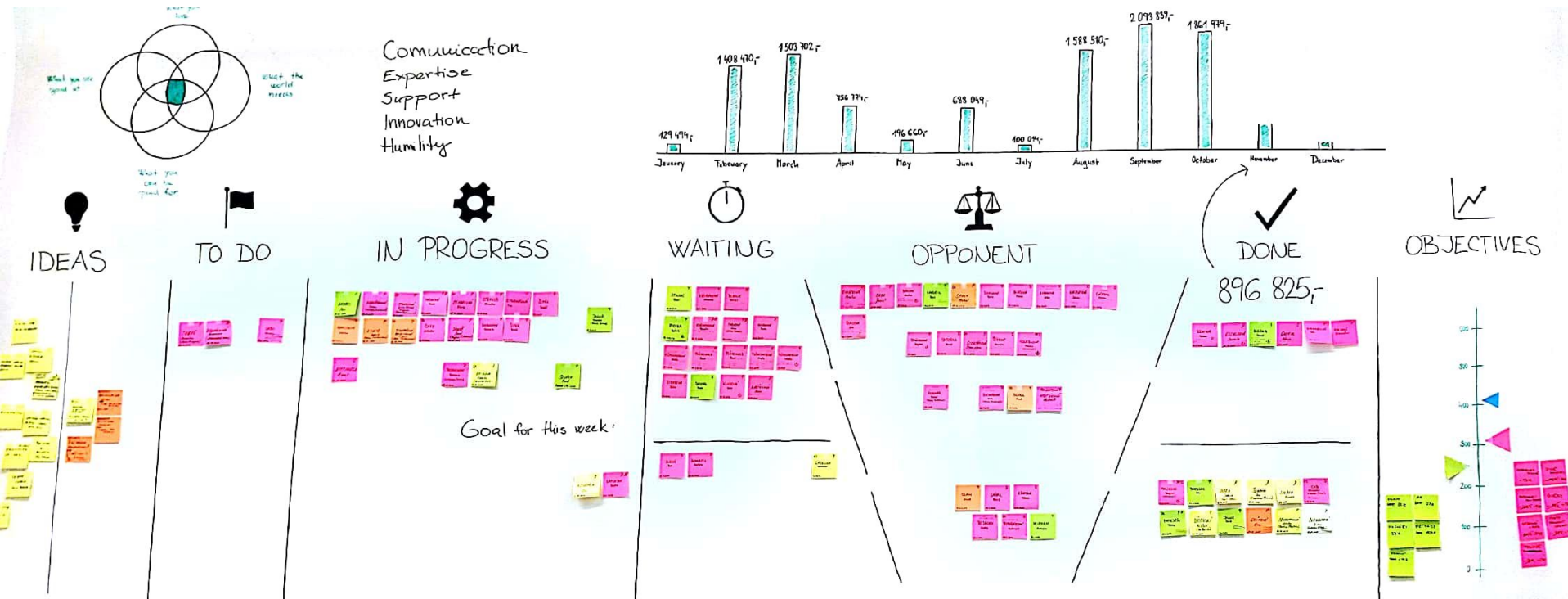
EDUSCRUM.SK



Kanban



Kanban



Príklad použitia mimo IT: Avogado Legal Services (<https://avogado.cz/>)

4. ročník občianka

TO DO

Pracovní
právo

Ústavní
právo -
Tomáš,
Kačka

Občanské
právo

Trestní
právo

IN PROGRESS

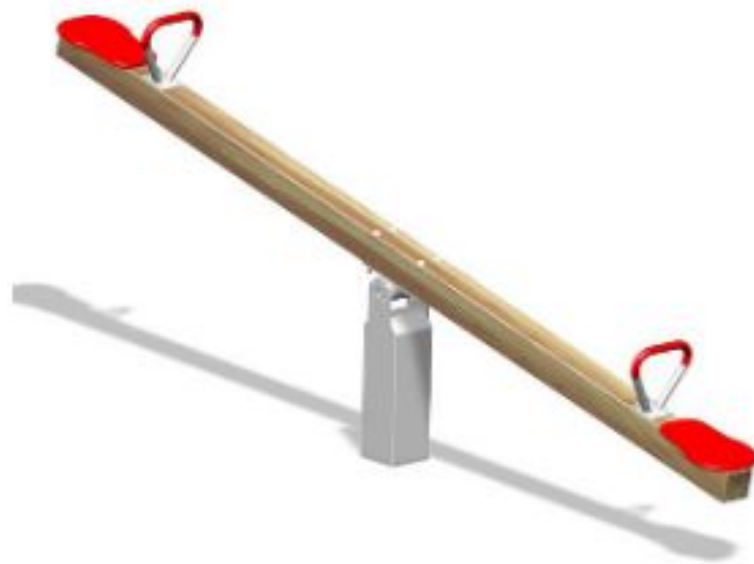
Rodinné
právo -
Julča,
Klára

DONE

Obchodní
právo -
Šimon

Zmena v škole

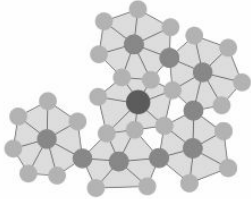




Školenia
Metodika
Smernica
ŠVP
Organizačné
štruktúra



*"Mindset ľudí
si dá zmenu v
škole na
raňajky"*

zmena myslenia = zmene kultúry = **skutočná zmena**

Úroveň kultúry

Stupeň	Vzťah s ostatnými	Jazyk	Vizualizácia vzťahov
5	Altruizmus	"Život je skvelý"	
4	Spolupráca	"My sme skvelí"	
3	Súperenie	"Ja som skvelý"	
2	Apatia	"Môj život je na prd"	
1	Nepriateľstvo	"Život je na prd"	

Retrospektíva

Prečo?

- Rozprávanie o problémoch/aktuálnych témach, ktorými zborovní/tím žije
- Spätná väzba
- Angažovanosť, samororganizácia
"Niekoľko zaujíma môj názor?!"
- Budovanie bezpečia a otvorenej kultúry
- Kontinuálne zlepšovanie (vyvarovanie chýb, efektívita)
- Zdieľanie vízie, "severka" - kam ideme

Ako začať?

- Dobre vyberte skupinu (zborovňa, predmetová komisia, thp, vedenie)
- Princíp dobrovoľnosti
- Ak viac ako 15 ľudí - práca s triádami
- Dopredu agendu (aká je téma, dobrý výsledok)
"Tak trochu iná porada"
- Skúste kruh (ak rezistencia - s lavicami)
- Max. 90 minút

Čo urobiť pred

- Robte vo dvojici riaditeľ/zástupca.
- Dohovorte si role, kto vedie, facilituje, zapisuje, meria čas, pozoruje proces.
- Pripravte si lístočky a flipchart, tabuľu
- Vyberte formát a pripravte si flipcharty
 - Štart, stop, continue
 - "Čo sa podarilo", "Čo je potrebné zlepšiť", "Akčné kroky"

Čo urobiť na Retro

- "Prečo sme tu" a "dobrý výsledok"
- Generovanie tém - každý za seba - brainstorming (5 - 10 minút)
- Predstavenie lístočkov v skupine a nalepenie na príslušný flichart
- Zoskupenie podobných tém
- Hlasovanie (prioritizácia) témy - každý 5 čiarok
- Odbavovanie podľa priorít - timebox 10 min - akčné kroky
- Posledné 15 minút - reflexie - "S čím odchádzam"

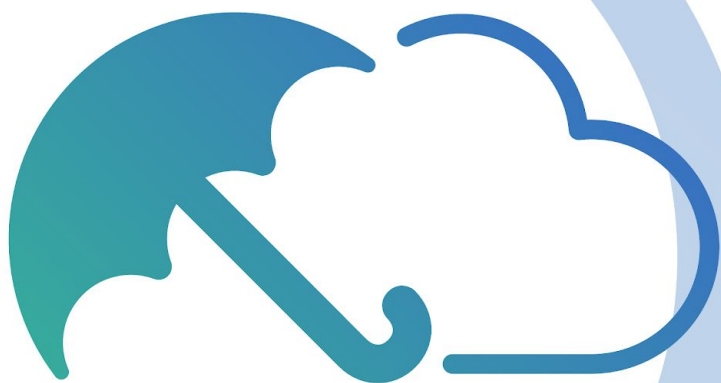
Quest - Retrospektíva

Ktoré myšlienky ma najviac zaujali?

**S čím začnem?, S čím skončím?
V čom budem pokračovať?**

Čo konkrétne urobím a kedy?

Čo z dnešného dňa skúsime preniesť do školskej praxe?



RAIN FELLOWS

BUDUJEME ÚSPĚŠNÉ FIRMY A TÝMY



Co-funded by
the European Union



Mrknite na náš web



Sledujte nás na 